전통복식을 응용한 게임 캐릭터 의상 디자인 개발: 테일즈런너의
‘흥부와 놀부1’ 게임을 중심으로조두나 · 김은정
전남대학교 의류학과 전공Using Traditional Costumes in the Design of Game Character Clothing for
‘Heungbu and Nolbu 1’ Series of On-line Game *Tales Runner*Du Na Cho · Eun Jung Kim
Department of Clothing & Textiles, Chonnam National University, Gwangju, Korea

Abstract

'Heongbu and Nolbu 1' is a series of the on-line game '*Tales Runner*'. It is based on a traditional Korean fairy tale. However, the game characters in Heongbu and Nolbu 1 wear casual clothes even though the game is set in the Joseon Dynasty. Therefore, this paper presents proposed game characters clothes based on traditional Korean costumes from the Joseon Dynasty. This work should help inspire gamers and game designers with the beauty of Korean traditional costumes and familiarize them with an aspect of Korean people's identity. A literature review of online games and game characters was carried out, and game characters' clothes were analyzed. The design motifs of historical relics of the Joseon era were evaluated. Three styles, one traditional and two "fusion" styles integrating traditional and modern elements were proposed for each of the 4 characters: Chowon, Ruff, Bada and Abell. The *chulrik* and *jurip* were used as design motifs for Chowon. A traditional *chulrik*, short *chulriks* and pants are suggested. Second, the *dongari* and *jeonrip* were used as design motifs for Ruff. A traditional *dongdari*, *sapok* pants, deck pants and a vest are suggested. Third, the *jeogori* and *chima* were used as design motifs for Bada. A traditional female hanbok, arm warmers, short-sleeved jeogori and dress are suggested. Fourth, the *dang-ui* and *daeran-chima* were used as design motifs for Abell. A traditional *dang-ui* and *daeran-chima*, blouse, skirt, jumper and tight Bermuda shorts are suggested. The length, shape and color were converted into new styles, but some traditional elements such as the *git* and *goreum* were retained.

Keywords

game, character, traditional clothing

Received: December 12, 2013

Revised: February 8, 2014

Accepted: February 17, 2014

This article was presented as a poster session at the 66th Conference of the Korean Home Economics Association in 2013.

Corresponding Author:

Eun Jung Kim

Department of Clothing & Textile,
Chonnam National University, 33
Yongbong-ro, Buk-gu, Gwangju 500-
757, Korea

Tel: +82-62-530-1347

Fax: +82-62-530-1349

E-mail: kimej0234@hanmail.net

서론

정보화 사회의 가장 큰 특징은 인터넷의 보급이라고 할 수 있다. 인터넷의 급속한 보급은 온라인 게임 시장의 성장으로 연결되었고 일반 전자오락 게임 시장의 침체에도 불구하고 온라인 게임 시장은 급속한 성장을 하고 있다[14]. 온라인 게임 시장은 국내를 넘어서 해외에도 많은 사용자들을 가지고 있기 때문에 전통복식을 적용한 게임 캐릭터들은 게임의 흥미를 돋우며 게임에 몰두하게 할 것이다.

그동안 게임 캐릭터에 대한 연구는 많으나 전통복식을 응용한 게임 캐릭터 의상 창작에 대한 연구는 아직 미비하다. 이에 본 연구에서는 우리나라의 전통 전래 동화를 기반으로 한 온라인 게임인 테일즈런너(Tales Runner)의 ‘흥부와 놀부1’ 게임을 연구 대상으로 선정하여 전통복식

요소를 응용한 게임 의상을 제시함으로써 우리 복식의 아름다움을 알리고 민족의 정체성을 고취시키는데 도움을 주고자 한다.

연구 방법으로 문헌고찰을 하고 온라인 게임 분석을 한 다음 결과물로 일러스트 작품을 제시하였다. 전통복식에 관하여는 문헌 고찰을 하였으며 게임은 테일즈런너의 ‘홍부와 놀부’에 대해 알아보았다. ‘홍부와 놀부’ 게임은 ‘홍부와 놀부1,’ ‘홍부와 놀부2,’ ‘놀부외전’ 등으로 이루어져 있으나 가장 초보자를 위한 게임인 ‘홍부와 놀부1’을 본 연구의 분석대상으로 하였다. 다음으로 여러 게임 홈페이지를 방문하여 게임 캐릭터 의상 이미지 자료들을 수집하였다. 그리고 2013년도 인기순위 100위에 해당하는 게임을 방문하여 자료실의 월페이퍼 혹은 캐릭터 안내 사이트를 통하여 캐릭터 이미지 자료를 수집하였다. 이를 토대로 조선시대에 착용했던 전통복식을 응용한 온라인 게임 캐릭터 의상을 일러스트레이션 프로그램을 통하여 작품화하여 제시하였다.

이론적 배경

1. 온라인 게임의 개념

게임(game)의 어원은 인도 유러피언 계통의 단어 ‘ghem’과 순수 옛 영어의 ‘gamen’에서 나왔다. ‘ghem’은 ‘흥겹게 뛰다’라는 의미이며 ‘gamen’ 역시 “즐거움으로 하는 것, 오락”의 의미를 가지고 있어서 양자 모두 유희적 행위로 해석 가능하며 다양한 놀이 문화를 지칭하는 단어이다[2].

온라인 게임은 인터넷이나 local area network (LAN)과 같은 네트워크를 통해 서버에 접속하여 진행되는 게임을 총칭하는 것으로, 통신망을 통해 접속하여 주로 서버에 접속되어 있는 타인과 1:1, 또는 1:다수(multiplayer), 또는 다수:다수로 게임을 진행하는 유형으로 주로 레벨업(level up), 아이템 획득, 캐릭터의 임무수행을 위주로 하는 내용을 담고 있다. 이러한 온라인 게임은 컴퓨터의 발달과 개인 PC 사양의 고급화로 점차 게임 환경이 좋아지고 기존의 2D에서 3D로 사실감과 입체감을 높여 가고 있으며, 볼거리도 다양해지고 스토리 역시 다양화 되어 재미와 흥미를 유발시켜 인기를 더 하고 있다[18].

온라인 게임은 개인용 컴퓨터의 본격적인 보급이 시작된 1970년도 후반에 시작된 컴퓨터 게임의 발전된 형태로, 미리 설정해둔 가상적 상황을 서로 연결된 컴퓨터 사이에 데이터를 주고받는 형태로 실행되는 게임을 말한다. 온라인 게임은 컴퓨터를 서로 이어줄 수 있는 전용망의 발전과 보급이 밑바탕이

되어야 하기 때문에 실질적인 역사는 그리 길지 않다. 최초의 온라인 게임은 1980년 영국에서 개발된 multi-user dungeon (MUD)로 보는 견해가 지배적이며, 국내에서는 1994년 텍스트를 기반으로 마릴레콤의 ‘단군의 땅’과 ‘쥬라기 원시전’이 최초의 국산 온라인 게임으로 개발되었다. 현재 온라인 게임은 컴퓨터만을 매개로 하는 것이 아니라, 휴대전화, 비디오 게임기 등을 통해 이용되고 있다[4].

온라인 게임이 다른 게임과 다른 점은 네트워크를 기반으로 운영된다는 점이다. 따라서 컴퓨터와 인간이 게임을 하는 것이 아니라, 인간과 인간이 온라인 게임 공간을 통해서 만나게 된다. 게임에 몰입하는 이유도 온라인 게임이 가지는 이러한 ‘상호 작용성’에 있다[1]. 온라인 게임의 다른 특징들을 살펴보면, 익명성, 쉬운 접근 가능성, 내용 확장성 등이 있다. 먼저 익명성은 네트워크상에서 아이디나 아바타를 통해서 의사소통을 활성화 시키며 지금 나와 대화를 나누고 있는 상대가 누구인지 실제로 어떤 사람인지 알 수 없어서 보다 적극적인 인간관계가 형성된다. 이러한 익명성은 게임 몰입 등의 긍정적인 측면도 있지만 그것을 악용하여 타인에게 인터넷상에서 폭력을 행사하거나 무책임한 말과 행동을 하기도 한다. 다음으로 쉬운 접근 가능성은 미디어를 이용할 수 있는 기회 및 가능성이 다른 매체에 비해 용이 하지만 정보의 분산과 공유를 가능케 함과 동시에 유해한 정보에 쉽게 노출되어 교육적으로 역효과를 부르는 위험성을 동시에 내포하고 있다. 마지막으로 내용 확장성은 기존의 오프라인 게임 상황과 비교 하면 네트워크 게임인 온라인 게임의 경우 인터넷과 통신망 게임 제공 사이트를 통해 새로운 정보가 신속하게 적용될 수 있다[18].

2. 온라인 게임의 캐릭터

캐릭터(character)란 조형적인 형태와 이름, 성격, 행동 등을 통해 부여한 특징을 상품 또는 서비스에 이전시켜 소비자에게 자연스러운 친밀감을 형성해 주는 것을 말하며, 만화 영화나 게임의 주인공, CF 모델, 특정 브랜드를 대표하는 상징물 등을 말한다[5].

게임에서 보여지는 캐릭터는 일반적인 캐릭터의 정의와는 뜻을 달리한다. 넓게 보면 게임 상에서 보여 지는 특성화된 인물들, 의인화된 동식물, 움직이는 기계장치 등도 포함하여 게임의 진행을 이루어 나가는 데 보이는 동적 이미지들은 대부분 캐릭터로 지칭된다. 게임 안에서는 게임 진행자의 입장에서 생명력을 부여받는 주인공의 인물과 이 주인공의 인물 주변의 게임 진행을 도와주는 인물들, 그리고 이 주인공에게 피해를

입히는 모든 개체들도 캐릭터로 지칭되어진다. 즉, 일반적인 의미로서의 게임 캐릭터란 게임 속에 나오는 자기 자신 및 기타 동료와 적들을 말한다[13].

이러한 게임 캐릭터는 가상 캐릭터로 컴퓨터 기술을 응용하여 제작하였고 그의 동작은 컴퓨터 프로그래머나 그래픽디자이너가 창작하거나, 자연인의 동작을 캡처하여 제작할 수도 있다[9]. 캐릭터의 이미지를 만들어내는 방법이 정해져 있는 것은 아니지만, 종류별로 게임 캐릭터는 크게는 인간형, 수인형, 괴물형, 메카닉형으로 분류할 수 있는데, 인간형에서도 실제비율에 따라 긴 다리가 특징인 8-9등신의 인간형 캐릭터가 있는가 하면, 2등신이나 3등신으로 표현되는 머리가 크게 표현된 super deformed (SD) 캐릭터가 있다[7].

게임 캐릭터는 온라인 상의 경험을 대신해 주는 대행자로서 제2의 자신으로 표현할 수 있다. 독특한 개성과 이미지가 부여된 존재라고 정의하는 사전적 의미의 캐릭터와 같은 의미로 해석할 수 있다. 즉 게임의 캐릭터를 자신과 동일한 존재로 인식하기 때문에 게임 캐릭터는 게임 사용자에게 영향을 미치게 된다[11]. 또한 온라인 상의 게임이기 때문에 타인과의 커뮤니티를 만들고 의사소통을 할 수 있게 만드는 소통자로서의 기능을 하게 된다[10].

따라서 온라인 상의 캐릭터들을 자신과 동일시하기 때문에 한복을 입고 있는 게임 캐릭터를 디자인하여 제시할 경우, 게이머들은 한복에 대한 다양한 개념을 형성하고 한복에 대한 친근함, 전통성, 민족성 등을 경험하게 된다.

테일즈런너의 홍부와 놀부 게임

1. 테일즈런너의 '홍부와 놀부' 게임 스토리

테일즈런너 게임은 양리 3세가 왕으로 있는 아름다운 환상의 나라에서 펼쳐지는 달리기를 정해진 시간 안에 주어진 코스를 빨리 뛰어 도착하여야 하는 내용으로 도착을 하면 1등에서 3등까지 순위가 매겨지게 된다. 테일즈런너의 배경 이야기는 다음과 같다. 환상의 나라는 위기에 처해있다. 환상의 나라인 왕국은 사람들의 꿈과 희망을 에너지로 살아가는 곳이나 최근 들어서 더 이상 사람들이 꿈과 희망을 가지지 않게 되고 아이들마저 동화책을 잘 읽지 않아서 지금 심각한 에너지 부족에 처해 있다. 이 왕국이 없어지면 현실세계의 꿈과 희망도 같이 사라진다. 환상 속에서 존재하던 '매우 아름답고 환상적인 나라'를 세상에 들어내서 현실과 공존하는 방법을 택해 바로 '매우

아름답고 환상적인 나라 관광 달리기 대회'를 개최하기로 한 것이다. 동화나 전설 속을 테일즈런너가 달리면서 사람들과 잃어버렸던 동심을 찾아주고 우리 왕국의 홍보도 될 것이라고 생각한 것이다. 대회 참가자들을 '테일즈런너'라고 부르고 우승자에겐 어떤 소원이든 한 가지를 들어주는 왕국의 마법 과학의 결정체인 '소원의 돌'을 우승상품으로 드린다는 내용이다.

테일즈런너는 다양한 게임방이 존재하여 그 중 동화방에서는 '홍부와 놀부1,' '홍부와 놀부2,' '놀부외전'이라는 홍부 놀부 시리즈 게임이 있다. '홍부와 놀부1'은 초급용으로 단순한 코스로 되어 있으며 초보자들이 게임을 익히기에 용이한 맵이다. 게임의 코스는 개울가의 징검다리를 건너고 지붕 위를 달릴 수 있게 되어 있으며, 놀부와 놀부 마누라의 방해로 피해야 하는 맵으로 기초적인 기술훈을 익힐 수 있도록 구성되어 있다. '홍부와 놀부2'는 빨리 달리기 어려운 늑지대, 달리기를 방해하는 도깨비들이 있고 도깨비의 방망이질에 쫓아오르는 바위 등 다양한 장애물이 있어 달리는 내내 다이내믹한 재미를 느낄 수 있도록 구성되어 있다. 특히 횡방향 맵은 테일즈런너만의 역동적인 카메라 앵글을 통해 도깨비들의 움직임을 좀 더 긴장감 있게 느낄 수 있다. '놀부외전'은 상급용으로 산꼭대기에서 박을 굴리는 놀부를 찾아가 놀부의 머리를 밟아야 통과할 수 있는 맵이다. 단순히 보이지만 결코 만만치 않는 코스로 특히 굴러오는 박에 부딪혀 정신을 잃고 밀려 내려가지 않도록 주의해야 한다. 각각 속도가 다른 박들을 순발력으로 피하면서 뛰어가야 하는 게임이다.

2. '홍부와 놀부1'의 배경 캐릭터들의 의상

테일즈런너의 '홍부와 놀부'에서는 테일즈런너는 서양복을 입고 있고 배경 캐릭터들인 놀부, 놀부 부인, 동네 사람, 홍부네는 한복을 입고 있다. 테일즈런너들은 게이머가 조정하는 캐릭터들이며 놀부를 비롯한 홍부네들은 게임의 배경을 이루고 있는 게이머의 조정이 불가능한 캐릭터들이다. 따라서 테일즈런너들의 의상을 서양복에서 전통복식을 응용한 옷으로 디자인하여 제시할 필요성이 있다. 배경 캐릭터들은 한복을 입고 있는데 다음과 같다. 놀부는 흰색 저고리와 바지를 입고 보라색 배자를 착용하였으며 흰색 버선과 혜를 신고 머리에는 정자관(程子冠)을 쓰고 있다. 정자관이란 조선 중기 서당의 훈장들이나 양반들이 평상시 집에서 쓰던 관(冠)으로, 평상복 착용 시에 사용한다[12]. 놀부의 아내는 주황색 저고리에 남색 치마를 입고 있으며 흰색 버선에 하늘색 혜를 신고 있다. 머리는 쪽을 지어 결혼한 여인임을 알 수 있다. 색이 들어간 천이나 혜는

조선시대에는 매우 비싼 물품이었다.

그 외 동네 사람들의 의상으로, ‘동네 사람1’은 흰색 저고리, 하늘색 배자, 감색 바지, 흰 버선을 신었고 머리는 상투를 틀지 않고 피발로 두건으로 질근 묶었다. 신발은 그림 상 정확하지 않다. ‘동네 사람 2’는 노인으로 흰색 저고리와 바지에 감색 배자를 입고 흰색 버선과 짚신을 신고 있다. 머리는 상투를 틀었으며 이마를 지나 두건으로 묶었고 ‘동네 사람3’은 할머니로 머리에 짐을 이고 뛰어가고 있는 모습으로 녹색 저고리에 감색 치마를 입고 흰 버선을 신었으며 짚신을 신고 있는 듯하다. ‘동네 사람4’는 연두색 저고리에 남색 치마를 입고 있다. 머리는 쪽머리를 하였으며 앉아있는 자세를 취하고 있다. ‘동네 아이’는 흰색저고리, 흰색 바지, 남색 배자를 입고 있으며 머리는 땡은 머리를 하고 흰 버선에 신발을 신고 있다.

마지막으로 흥부네 의상이다. 흥부는 흰색 저고리에 연노랑 배자, 구멍이 나서 천으로 덧댄 흰색 바지를 입고 있다. 머리는 상투를 틀고 흰색 두건을 머리에 묶었다. 흥부 부인은 쪽머리를 하고 감색 저고리와 치마를 입고 있으며 치마를 끈으로 묶어 고정하여 일하기 쉽도록 하였다. 흥부 오른편의 흥부 아이는 흰색 저고리에 흰색 바지를 입고 연두색 배자를 입었지만 배자 역시 달아서 감색 천으로 꿰어 입었다. 전체적으로 복식이 가난하고 서민적이며 어려운 형편이라는 것을 알 수 있다.

이처럼 흥부와 놀부1에 등장 배경 인물들의 의상은 전통 복식을 입고 있지만 게이머가 조정하는 테일즈런너의 의상은 서양복으로 이를 전통복식으로 디자인하여 게임의 배경과 어우러질 필요성이 제기된다고 할 수 있겠다.

Table 1. Tales Runner Character's Images and Names

Mingming	Chowon	Rina	Bigbo	DnD

Narsis	Maki	Ruff	Bada	Kai

Yuky	Kuro	Abell

Reprinted from Tales Runner (<http://tr.nopp.co.kr/>) with permission from Rhaon.

3. 테일즈런너 캐릭터들의 의상

테일즈런너는 게이머의 분신으로 직접 움직임을 제어할 수 있는데, 이미지는 Table 1과 같고 그 특징을 다음과 같다. 아바타는 4~5등신 캐릭터로 이루어져 있으며 캐릭터의 의상은 현실주의에 해당하는 실제 현실에서 입고 다니는 의복을 착용하고 있음을 알 수 있다. 캐릭터가 착용한 주요 아이템은 원피스, 티셔츠, 바지, 미니스커트, 재킷에 운동화와 같은 캐주얼한 신발을 신고 있다. 캐릭터의 의상은 밝고 화사하며 귀여운 이미지로 이러한 '홍부와 놀부' 게임을 할 때에도 서양복을 그대로 입고 있다. 그러므로 홍부와 놀부 게임의 배경 이미지에 맞게 테일즈런너도 전통 복식을 응용한 의상들을 착용할 필요성이 있다.

전통복식을 응용한 캐릭터 의상 디자인 제시

'홍부와 놀부'의 배경이 조선시대라는 점을 감안하여 테일즈런너들도 시대적 배경에 적합한 전통복식을 착용할 수 있도록 조선시대 전통복식을 응용한 캐릭터 의상 디자인이 필요하다. 이에 테일즈런너 게임에 등장하는 남성 캐릭터인 초원과 러프, 여성 캐릭터인 바다와 아벨을 선택하여 한국의 전통복식을 적용한 복고주의 스타일의 의상을 전통형, 퓨전형1, 퓨전형2 등 3가지로 나누어 디자인을 개발 제시하였다(Tables 2-5). 초원, 러프, 바다와 아벨을 선택한 이유는 캐릭터의 포즈가 앞으로 제시할 의상을 표현하는데 자연스럽게 무리가 없으며 성별을 맞추기 위하여 남성과 여성을 각각 2명씩으로 결정하였다.

1. 초원

디자인 I으로는 테일즈런너 캐릭터 초원을 선택하였다. 초원은 스포츠맨으로 달리기를 좋아하고 밝은 성격에 무슨 일이든 앞장서서하기 때문에 주변에 친구들이 많은 골목대장이다. 이러한 초원에게는 씩씩한 이미지의 무관 복식이었던 철릭을 모티브로 선정하였다. 철릭은 이용범위와 용도가 다양했을 뿐 아니라 기능적인 면에서나 미적인 측면에서도 독특하고 우수하다. 철릭은 곧은 것에 상의인 유와 하의인 상이 연결된 형태인데 상에 잔주름이 잡혀 있는 것이 특징으로 유와 상을 따로 재단하여 허리에 치마 주름을 잡아 연결시킨 포로, 소매의 중간이 분리되게 매듭단추를 달아 떼었다 붙였다 할 수 있도록 만든 것도 있다[8]. 이는 말을 타고 달릴 때 매우 편리하여 거동이나 전쟁 시 착용하였다[17]. 전통형은 철릭을 입은 모습이며 퓨전형1은 철릭을 반소매에 짧은 길이로 하여 변화를 주었고 바지는 불꽃문을 무릎 부분에 장식하였다. 그리고 퓨전형2는 노랑색 반소매 짧은 철릭에 토시를 착용하고 스포츠형 바지를 입고 있다.

2. 러프

디자인 II로는 테일즈런너 캐릭터 러프를 선택하였다. 러프는 오토바이를 잘 타는 천재소년이지만 사고를 당해 신경계통의 이상으로 거꾸로 반응을 하게 되었다. 자신의 몸을 원래대로 돌리기 위해 테일즈런너 대회에 참가를 하게 되었다. 이러한 사연이 있는 러프에게는 조선시대 군복이었던 동다리에 전복을 입는 형태를 선택하였다. 이를 선택한 이유로는 의무경찰인 군인들은 오토바이를 타고 다니는데, 조선시대의 군인들은 동다리에 전복을 입고 다녔기 때문이다. 동다리의

Table 2. Chowon's Clothing Design

Tales Runner	Motif ^{a)}	Traditional	Fusion 1	Fusion 2
<p>Chowon</p>

^{a)}Chulrik Korea traditional outfit design. Reprinted from [6] with permission.

형태는 두루마기와 비슷하지만 뒷길의 중심선에 트임이 있다. 색상은 황색의 길에 홍색소매로 되어있어 길과 소매색상이 다르다. 전통형은 동다리와 위에 걸쳐 입은 전복으로 구성되어 디자인하였으며 퓨전형1은 사복바지를 착용하고 안에 동다리 형태의 저고리를 입은 모습으로 디자인하였다. 퓨전형2는 동다리를 응용한 저고리에 반투명한 짧은 퓨전 전복을 입고 칠부 바지 길이의 사복바지를 조합하여 러프의 의상을 디자인하였다.

3. 바다

디자인 III으로는 테일즈런너 캐릭터 바다를 선택하였다. 섬 소녀인 바다는 곶밭바닥 섬에서 태어나서 자랐고 부모님과 함께 살고 있지만 섬이 조금씩 가라앉기 시작하여 테일즈런너에 지원하게 되었다. 바다는 서민으로 섬 소녀이다. 이에 바다의

의상으로는 서민복식인 조선 후기 짧은 저고리와 치마를 선택하였다. 디자인 모티브는 저고리가 짧아지고 치마가 길어진 19세기 말의 전형적인 차림새이다. 저고리는 매우 짧아 도련과 소매통이 직선을 이루고 있다. 길과 소매는 소색의 숙주로 하고 깃과 끝동, 고름은 자색의 숙주로 꾸민 회장저고리이다. 치마는 남색 운문사 5폭을 연결하고 안감으로 다듬이한 모시를 사용하였다. 치마의 길이가 일반치마보다 길어 착장 시 길게 끌리는 형태로 의례용일 가능성도 있다. 치마의 주름은 1.3 cm 정도로 일정하게 잡아주었고 선단과 밑단 안쪽에는 6 cm 너비로 겹감과 동일한 운문사를 대었다[16]. 전통형은 저고리와 치마를 전통복식을 이용하여 디자인하였고, 퓨전형1은 짧은 저고리에 원피스를, 퓨전형2는 짧은 저고리에 층이진 치마로 디자인하였다.

Table 3. Ruff's Clothing Design

Tales Runner	Motif ^{a)}	Traditional	Fusion 1	Fusion 2

^{a)}Dongdari. Reprinted from [15] with permission.

Table 4. Bada's Clothing Design

Tales Runner	Motif ^{a)}	Traditional	Fusion 1	Fusion 2

^{a)}Jeogori and chima. Reprinted from [16] with permission.

Table 5. Abell's Clothing Design

Tales Runner	Motif ^{a)}	Traditional	Fusion 1	Fusion 2
Abell

^{a)}Dang-ui and daeran-chima. Reprinted from [3] with permission.

4. 아벨

디자인 IV로는 테일즈런너 캐릭터 아벨을 선택하였다. 아벨은 늑대인간으로 모든 것이 미스터리애 싸여 있는 특별한 캐릭터로 분노 시 늑대로 변하여 적들을 공포에 휩싸이게 한다. 아벨은 중세풍 귀족 옷을 응용한 옷을 입고 있다. 이에 아벨의 모티브로는 상류층의 복식인 당의[3]를 선택하였다. 당의 형태는 저고리와 비슷하나 저고리 길이보다 길어 시대에 따라 차이는 있지만 무릎 위치 정도이다. 구성은 앞길은 두 자락, 뒷길은 한 자락으로 되어 있으며 소매부분에는 거들지가 있다. 조선시대 궁중에서는 당의를 간편한 예복으로 착용하기도 하였다. 전통형은 당의와 대란치마를 입고 있는 모습이며 퓨전형1은 너울을 쓰고 당의를 현대적으로 응용한 상의, 대란치마를 짧게 한 치마를 입고 있고, 퓨전형2는 당의의 곡선과 고름을 상의 몸판에 색상배색으로 나타내게 한 점퍼슈트를 입고 있다.

결론

온라인 게임의 캐릭터는 게임 회사가 만든 그래픽에 불과한 것이 아니라 게임 사용자인 '나'의 연장이 되고 다른 게임 사용자는 '타인'의 연장이 된다. 게임 사용자는 캐릭터에게 이름을 붙이고 이를 조정함으로써 게임 공간을 탐색하고 게임 속에 있다고 현장감을 느끼며 자신의 캐릭터를 장시간 성장시키는 과정을 거친다. 이러한 온라인 게임은 사용자가 매우 많으며 정신적으로 실제 생활에 많은 영향을 끼치기 때문에 매우 중요하다. 그리고 온라인 게임에서 캐릭터들이 입고 있는 의상은

단순한 옷이 아니라 여러 가지 상징성을 내포하게 되며 그 이미지에 따라 게이머들은 영향을 받게 된다.

이에 연구를 통해 한국적 이미지의 캐릭터 의상을 개발하여 제안함으로써 한국전통에 대한 인식을 환기시키고 한국 복식 문화의 콘텐츠 활용 가능성을 극대화하고자 제시 하였다.

이상으로 살펴보면, 게임을 주도하는 테일즈런너들은 전통복식을 입지 않고 서양복을 착용하고 게임을 하지만 다른 배경 등장인물들은 한복을 착용하고 있다. 이에 테일즈런너들도 전통복식을 응용한 의상을 착용할 수 있도록 그의 의상을 전통한복, 퓨전형1, 퓨전형2로 구분하여 제시하였다. 연구 캐릭터로는 여러 테일즈런너 중 초원, 러프, 바다, 아벨을 선택하였다.

디자인 I 초원의 의상은 철릭을 모티브로 하여 전통형은 관모에 철릭을 입고 있는 모습을 전통철릭 모형 그대로 적용하고, 퓨전형1은 철릭의 소매를 없애고 길어도 엉덩이를 덮는 짧은 길이로 변화를 주어 마치 조끼와 같은 느낌이 들도록 하였다. 퓨전형2는 철릭의 색상을 노랑색으로 하였으며 반소매에 허리에 대를 하고 앞중심에 불꽃문을 장식하도록 디자인하였다.

디자인 II 러프의 의상은 동다리에 전복을 겹쳐 입은 구군복을 모티브로 하여 전통형은 관모에 동다리와 전복을 입고 있는 모습을 전통 복식 이미지를 그대로 적용하고, 퓨전형1은 동다리 저고리에 겹옷으로 사복바지를 입고 있는 것으로 하였으며 관모의 색상은 풍차바지와 같은 파랑색으로 통일하였다. 퓨전형2는 동다리를 응용한 저고리에 조끼로 변형한 전복을 입고 하의로는 사복바지로 바지 길이를 무릎길이로 짧게 하고 관모의 색상은 빨강으로 변화를 주었다.

디자인 III 바다의 의상은 짧은 저고리와 치마를 모티브로 하여

전통형은 짧은 저고리에 치마를 그대로 반영하여 디자인하였다. 퓨전형1은 저고리와 토시의 색상을 바꾸고 치마를 미니 길이에 한쪽에 프린세스라인이 들어간 짧은 원피스로 변형하였다. 퓨전형2는 저고리를 반팔로 하고 치마는 레이어드처럼 층층이 러플진 디자인을 제시하였다.

디자인 IV 아벨의 의상은 당의와 대란치마를 모티브로 하였다. 전통형은 녹색직금당의와 남색 대란치마를 입고 머리는 쪽을 지고 첩지를 하고 있는 모습이며 퓨전형1은 당의를 현대적으로 변형한 저고리와 짧은 풍성한 노랑치마에 흰 버선과 고무신을 신고 머리에는 너울을 하고 있다. 퓨전형2는 저고리를 스포츠 재킷과 같이 변형하였고 치마 대신에 레깅스처럼 다리에 붙는 반바지에 흰색 버선과 고무신을 변형한 단화를 신고 있는 모습이다. 머리에는 족두리를 그려 장식하였다.

이상으로 전통복식을 응용한 테일즈런너 의상을 제시하였다. 한복은 그 종류가 다양한데 게임에 맞게 다양한 한복 의상들이 개발되어 실제 게임에서 활용되기를 기대해 본다.

Declaration of Conflicting Interests

The authors declared that they had no conflicts of interest with respect to their authorship or the publication of this article.

Acknowledgements

This research was supported in 2014 by the Ministry of Education (MOE), Republic of Korea, under the BK21 plus project (S13HR15D0801) supervised by the National Research Foundation of Korea (NRF).

References

1. Cho, M. S. (2012). *A study of Korean teenager's online game culture* (Unpublished doctoral dissertation). Korea University, Seoul, Korea.
2. Choi, S. H., & Kim, K. S. (2002). A study of attraction effect of playing games based on analysis of human desire. *Journal of Korea Game Society*, 2(2), 10-19.
3. Cultural Heritage Administration. (1999). *Royal Museum Book*. Seoul: Cultural Heritage Administration.
4. Kil, W. Y. (2011). *An analysis of factors predicting online game addiction and flow based on the classification of online game users* (Unpublished master's thesis). Kyung Hee University, Seoul, Korea.
5. Kim, C. H., & Bang, K. C. (1999). Cyber character modeling. *Journal of the Korea Multimedia Society*, 3(1), 30-37.
6. Kim, E. J., & Lim, R. (2012). *Design of Korean Traditional Costume*. Gwangju: Chonnam National University Press.
7. Kim, H. S. (2011). *A study on the visual differences between Asian-Western game characters: With respect to human characters of MMORPG in Korea and United States* (Unpublished master's thesis). Hongik University, Seoul, Korea.
8. Kim, J. H. (2007). *Research on the modernization of 'Cheollik' design* (Unpublished master's thesis). Kyung Hee University, Seoul, Korea.
9. Kim, K. J. (2011). *Legal protection of character focused on game character and avatar* (Unpublished master's thesis). Chosun University, Gwangju, Korea.
10. Kim, Y. J. (2011). *A study on usability of customizing UI design for online game character* (Unpublished master's thesis). Inje University, Gimhae, Korea.
11. Lee, H. J., & Yang, A. R. (2008). The ways in which clothes worn by game characters as expressed in contemporary fashion. *Journal of the Korean Society of Costume*, 58(4), 86-98.
12. Naver Encyclopedia of Knowledge. Jeongjagwan. Retrieved February 4, 2014, from <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1806398&cid=4545&categoryId=4545>
13. Oh, H. J. (2004). *A study on the formative of the game character design: Focused on MMORPG Lineage II* (Unpublished master's thesis). Hongik University, Seoul, Korea.
14. Seo, J. R., & Jin, K. O. (2004). On the formative feature characteristics of cyber character's fashion in the cyber-space game. *Journal of the Korean Society of Costume*, 54(3), 99-112.
15. Seok Juseon Memorial Museum. (1985). *Clothing*. Seoul: Seok Juseon Memorial Museum, Dankook University.
16. Seok Juseon Memorial Museum. (2005). *Myungseon Ha*. Seoul: Seok Juseon Memorial Museum, Dankook University.
17. The National Folk Museum of Korea. (1997). *Korean Costume Two Thousands*. Seoul: Shinyu.
18. Yu, M. H. (2011). *On-line game addiction, social problem solving ability and adjustment to school in relation to the frequency of on-line game usage of middle and high school students* (Unpublished master's thesis). Myongji University, Seoul, Korea.